

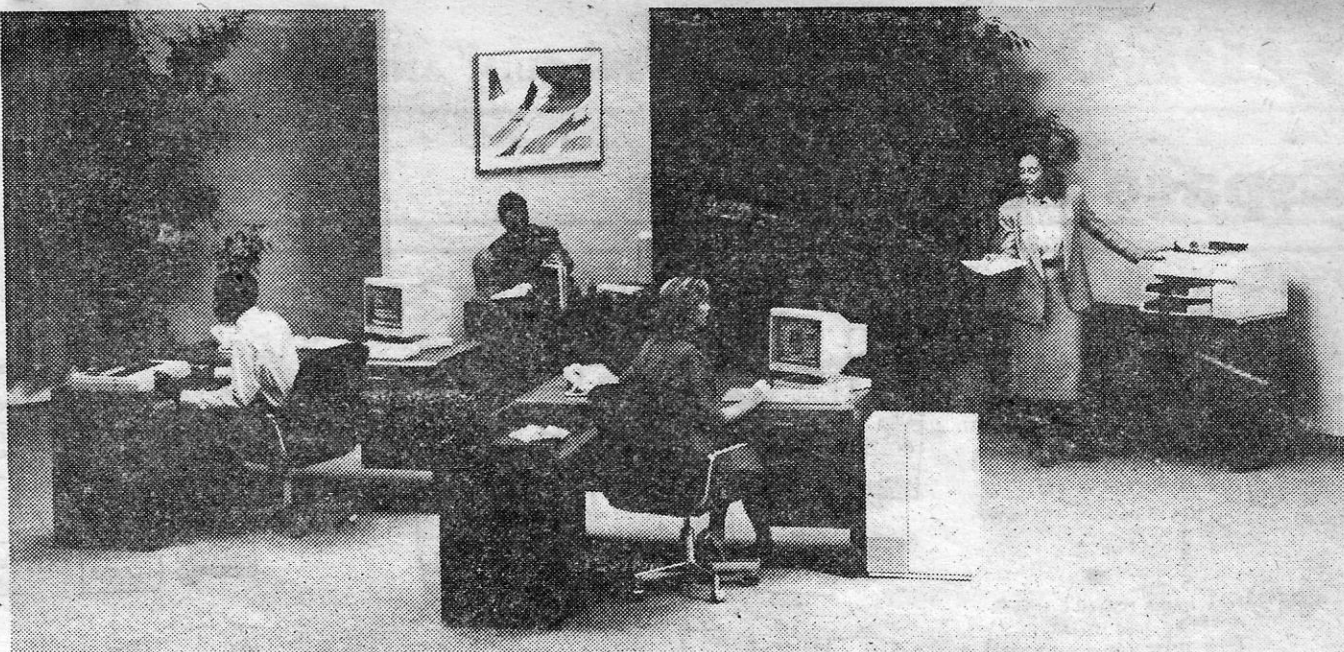
O QUE É O UNIX?

O UNIX está na ordem do dia. Até há pouco, os possuidores dos grandes sistemas informáticos olhavam-no sobranceiramente, os dos sistemas pequenos e médios viam-no com desconfiança e os recém-chegados ao mundo dos computadores ignoravam-no. Hoje pode dizer-se que está na moda falar de UNIX e apresentar sistemas UNIX. Não da parte da AT & T, que foi a sua criadora, ou da Unisys, que foi a sua grande promotora, ou dos Apricot, que travaram por tal sistema uma luta inglória no campo dos pequenos sistemas. Mas muitos dos novos utilizadores começam agora a ter uma ideia da importância do uso das redes de computadores e das diferenças entre os tipos destas, e um número crescente de construtores está a propor sistemas UNIX, nomeadamente depois do advento dos microprocessadores Intel 80386 e Motorola 68030. Daí a nossa nova secção.

O UNIX é um sistema que permite não só correr simultaneamente vários programas (o que o MS-DOS não faz, mas o OS/2 pode fazer) mas também admite o acesso de mais de um utilizador, num regime de «tempo participado» («time-sharing»). Com ele, um terminal remoto pode estar a introduzir dados para inventário, outro pode estar a consultar dados sobre custos de trabalho registados previamente, e outro pode estar a fazer correr um programa utilitário, para copiar o conteúdo de uma disquete. Consequentemente, os sistemas como o UNIX são essenciais para o trabalho em ambientes como o das empresas.

A história do UNIX

A primeira versão do sistema UNIX foi escrita em assembler por Ken Thompson, nos Laboratórios Bell da AT & T, em 1969. Insatisfeito com as facilidades de que dispunha, Thompson dispôs-se a criar um ambiente mais adequado ao estudo e desenvolvimento do «software» e usou-o num minicomputador DEC que estava a ter pouco uso (nesse tempo a DEC não dispunha de sistema operativo próprio). Mais tarde Dennis Ritchie começou a trabalhar com Thompson e o UNIX foi escrito de novo na linguagem C — um golpe de audácia, pois até aí usava-se somente o código de máquina nos sistemas operativos. Em 1973 o UNIX começou a ser usado nos serviços internos da AT & T e não tardou a despertar as atenções dos meios universitários que trabalhavam em associação com os Laboratórios Bell. Depois foi a vez das empresas, que



Unisys — agora, uma gama completa de minicomputadores trabalhando em UNIX

através da Western Electric (a divisão comercial dos Bell) passaram a ter acesso ao novo sistema desde que pagassem uma licença de 20 000 dólares, sem direito a qualquer apoio. Até que a Interactive Systems Corporation começou a promover a sua distribuição.

Muitas outras versões do UNIX foram sucessivamente desenvolvidas através dos anos — a norma actual é o UNIX System V, comercializado pela Western Electric. E há sistemas baseados no UNIX, mas com outras designações — é o caso do XENIX, da Microsoft, que os Apricot foram dos primeiros a usar.

Como funciona o UNIX

O UNIX é invulgar sob muitos aspectos. Para começar, o uso que nele se faz da linguagem C torna-o «portável» — isto é: permite que seja usado em computadores de tipos diferentes. Todos os dispositivos sobre os quais o sistema actua — canais de entrada e saída, unidades de disco e disquete e terminais, por exemplo — são tratados como simples fichas, tanto pelo sistema como pelos programas de aplicações. Consequentemente, há um alto grau de independência, quanto a eles. As comunicações entre o sistema e os seus utilizadores são realizadas através de um conjunto de comandos que actua como um interpretador ou «shell», e que aceita as linhas de comando isoladas introduzidas através de um terminal ou como sequências escritas noutras fichas, sendo portanto como um programa dentro do sistema. Pode-se alterar o interpretador de modo a tornar mais fácil o seu uso — um exemplo é o interpretador gráfico do NeXT, de Steve Jobs.

Todos os programas têm uma unidade normal de entrada (em regra o teclado), uma de saída (o monitor ou a impressora), e uma unidade de saída de erros (idem). A saída de um programa pode ser dirigida para a entrada de outro sem necessidade de uma ficha

intermediária. Os programas formam assim uma «pipeline» ou «pipse» — literalmente uma conduta. Os programas que normalmente só aceitam os dados de uma entrada para realizarem uma dada operação neles e só enviam os dados entrados para uma certa saída são designados por «filtros». Uma característica do sistema UNIX é o de muitos dos seus utilitários serem filtros que podem ser ligados uns aos outros numa «pipe» para realizarem operações complexas — por exemplo, pode-se ligar um filtro de edição a um de comparação e outro de cálculo constituindo no todo um programa trabalhando em conjunto com o armazenamento «online», através do filtro de comparação.

As últimas novidades UNIX

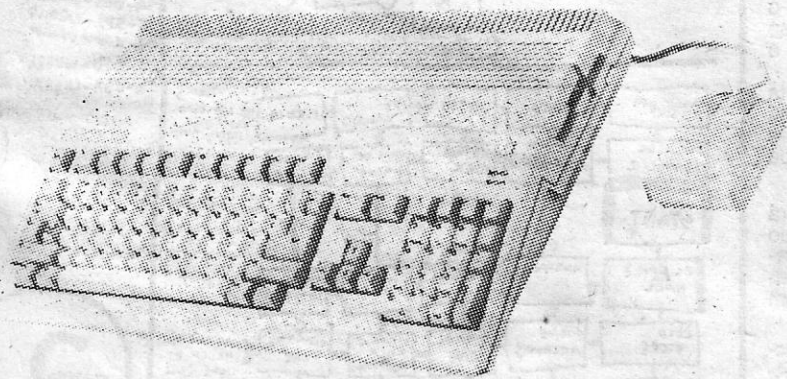
A última adesão ao sistema UNIX — depois da Apple, dos Commodore Amiga e do prometido Atari Super-ST — veio da Acorn, com o novíssimo Archimedes R140, que será comercializado com 4 Mb de RAM, um disco de 40 Mb e uma unidade de disquetes de 3,5 polegadas e 720 Kb. A versão do UNIX usada é a Berkeley 4.3, com extensões do Sistema — a mesma do NeXT — e trabalha em conjunto com o interpretador gráfico X-Windows. O R140 trabalha em monocromático com uma resolução de 1152 x 900 pontos — idêntica à das estações de trabalho SUN — ou de 640 x 480 a cores — a mesma do VGA autêntico, dos PC.

Os Philips P90X0, apresentados recentemente em Portugal, usam o SYSTEM V/68, compatível com o UNIX System V e são baseados no microprocessador Motorola 68030. Podem trabalhar aos níveis de sede de companhia, departamentos, e utilizadores, incluindo nestes a ligação com PC e usam o conjunto de «software» LIFE-Works para um melhor serviço de processamento de dados em rede. Uma característica notável do sistema Philips é o número de utilitários disponíveis.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XIX

commodore

AMIGA 500



AMIGA

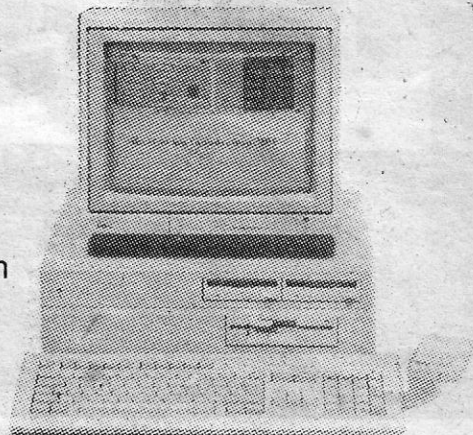
Que computador, além do AMIGA, pode realizar todas estas tarefas?

Graças à sua concepção tecnológica, o AMIGA pode, é claro, executar as vulgares tarefas de gestão de um vulgar PC, mas além disso, no escritório complementa aquelas tarefas com um invulgar sistema de EDIÇÃO ELECTRÓNICA.

Bom, mas o AMIGA abre campos até agora inexplorados em actividades tais como:

ARTES GRÁFICAS
ARQUITECTURA
DECORAÇÃO
ESTILISTAS DE MODA

CIRURGIA ESTÉTICA
CABELEIREIROS
ENSINO
MÚSICA



AMIGA 2000

commodore PC

A MAIS COMPLETA LINHA DE COMPATÍVEIS

- PC 1
- PC 10 III
- PC 20 III
- PC 40 III
- PC 40 20
- PC 40 40
- PC 60 40
- PC 60 80



O LÍDER DA MICROINFORMÁTICA RUMO AO FUTURO



commodore C 64



Agora o mais popular computador pessoal associado a um NOVO sistema operativo com características «WINDOWS-look like». Analise também os utilitários:
GeoPaint
GeoWhite
GeoDex
DeskPack
GeoCalc
GeoFile
E A TAL GAMA DE JOGOS

CONSULTE UM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

REPRESENTANTE EXCLUSIVO

COMERCIAL LABORUM, LDA.
Rua da Restauração, 83, 2.º • 4000 PORTO

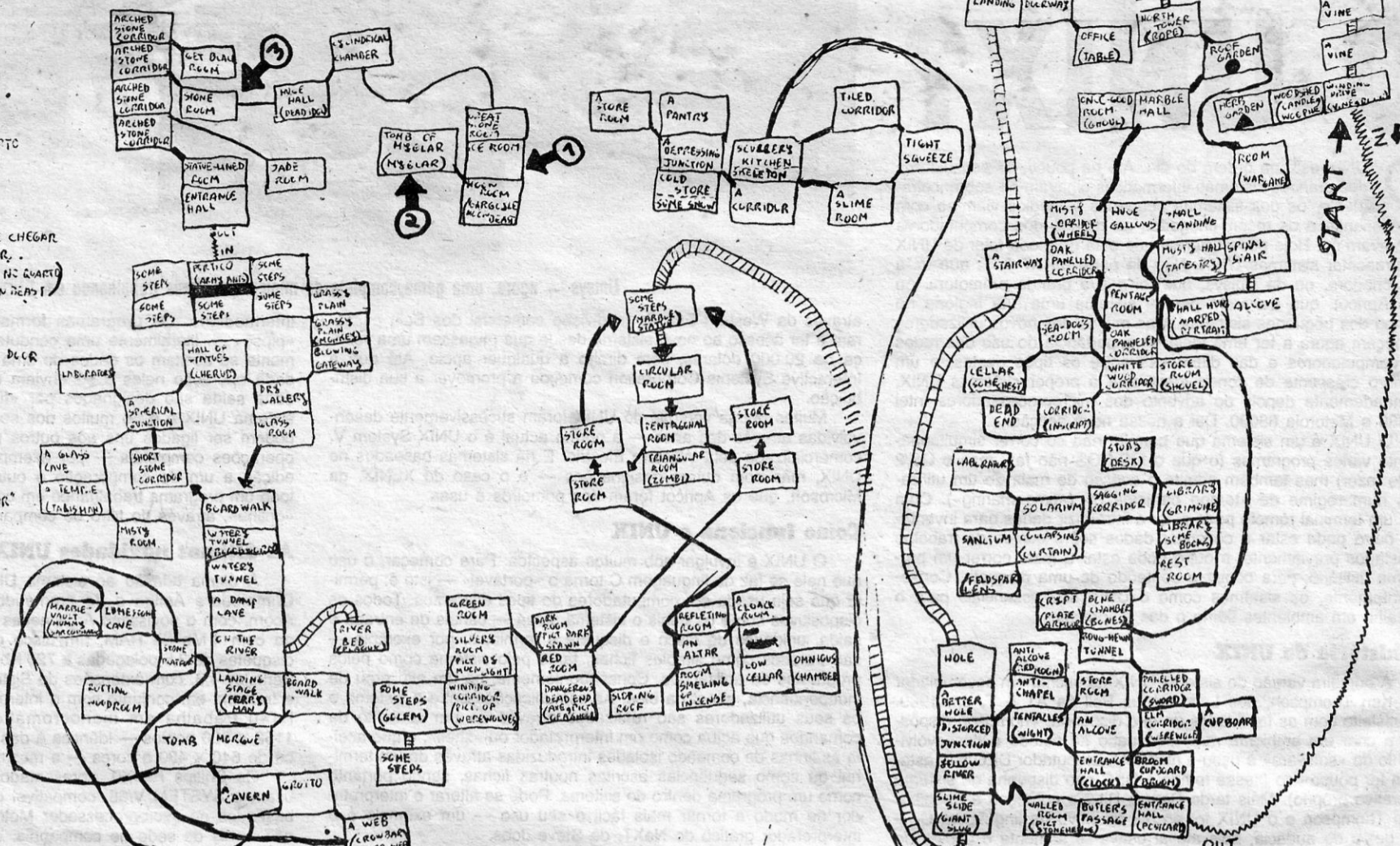
Rua Prof. Francisco Gentil, 6-C
Telheiras Sul • 1600 LISBOA
Telef. 759 95 57



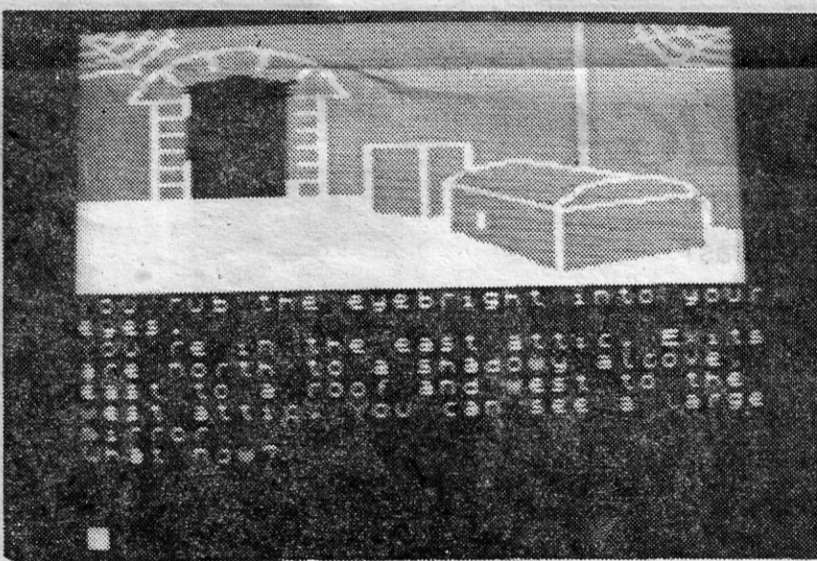
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

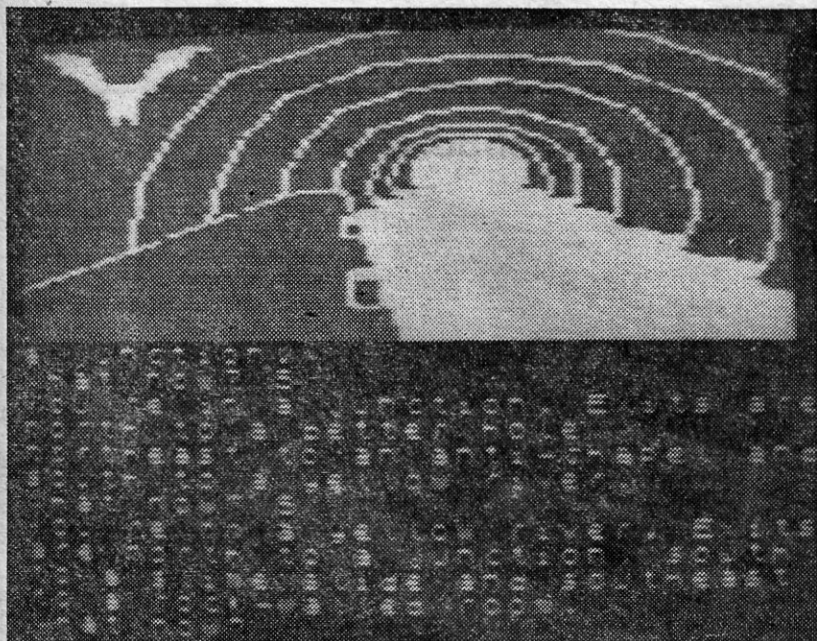
- DOWN
- UP
- CAMINHO DE IDA
- DE IDA E VOLTA
- IN CA OUT
- 1 PARA PASSAR ESTE QUARTO
- LAST FLY AT ME
- 2 PARA MATAR MYGLAR E CHEGAR
- AO FIM DO TUDO RECLAR.
- ISTO TEM DE SER FEITO NO QUARTO
- DO GARGOYLE E DO MOON DEART
- CAST ESP NW
- CAST DED AT MYGLAR
- 3 PARA PASSAR A SINE DURA
- CAST ESP EAST
- CAST BOM AT IDCL
- CAST ESP EAST
- CAST HYP AT IDCL
- CAST ESP EAST
- SAY TO IDCL "OPEN DOOR"
- EAST
- EAST
- VALERIAN PLANT
- SPRING OF WELFSANE
- ELDER CROSS
- CYEBRIGHT
- MANEKAKE (SKULL)
- MANEKAKE (SKULL)



NÃO COPIADO PRICE OF MAGIC BY: MARCO A. G. PINTO (CHEGUEI AO FIM DO JOGO EM 10/9/88)



Já nos interiores misteriosos de *The Price of Magic*, com o pó mágico a fazer efeito. O pátio este é acessado a partir do telhado que se segue à vinha. O espelho que ornamenta esta sala pode servir para alguma coisa. Talvez um feitiço. Basta experimentar. E ler as instruções



Um rio subterrâneo (é amarelo mas não é o rio Amarelo) percorre o espaço de *The Price of Magic*. Morcegos e outras criaturas povoam a indeterminável noite destas profundezas. Há que saber como obter os objectos que cada ser transporta consigo. Há muito para descobrir neste gigantesco enigma criado pela Level 9

Prometido e... feito. Esta semana voltamos a *The Price of Magic*, a aventura que tanta dor de cabeça tem causado. Após aqui termos passado em revista um mapa incompleto e algumas dicas, eis que desta vez, pela mão de Marco A. G. Pinto, da Praceta Teixeira Lopes, 1-4.º esq. — 2745 Queluz, vamos a mais alguma coisa desta aventura. O Marco chegou ao fim do jogo no dia 10 de Julho de 1988 e escreveu logo no dia 14 com toda esta informação. Agora (quase um ano depois, vejamos lá o atraso) eis que tudo o que o Marco preparou aparece neste vosso espaço. E não digam que não valeu a pena esperar. Em vez de uma solução completa para o jogo, coisa difícil dado que há muitas variantes, o Marco dá as dicas essenciais. E o mapa, claro, que ajuda muito. E agora... tornem-se magos!

A cassete original deste jogo deverá ter o jogo dos dois lados (dum lado pouco texto e imagens, do outro só texto). Do lado que tem mais texto podem-se usar palavras que não funcionam no lado 1.

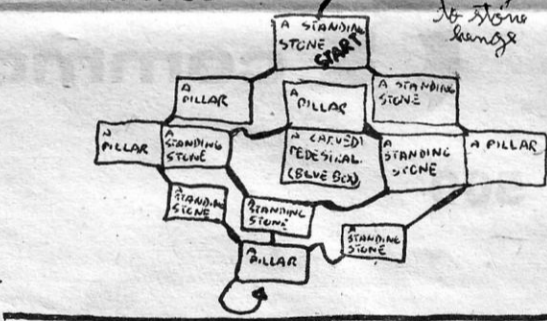
Animais ou outras coisas e os objectos que possuem: MARBLE STATUE (CLAYMORE); CLOCK (PENDULUM); DESK (PARCHMENT); GOLEM (SILVER MAIL); CHERUB (TRUMPET); SOME CHESTS (SALT); TABLE (SCROLL, KNIFE); WARD ROBE (ROBES); SKELETON (SHIELD); MYGLAR (PONIARD).

Para chegarem ao fim do jogo terão que ver os seguintes «feitiços»: HYP, ZEN, XAM, ESP, FLY, BOM, MAD, IBM, DED.

NOTA: Para roubar objectos a animais terão que ter o «BROM» e teclar CAST, FLY, AT... (objectos que possuem), GET...

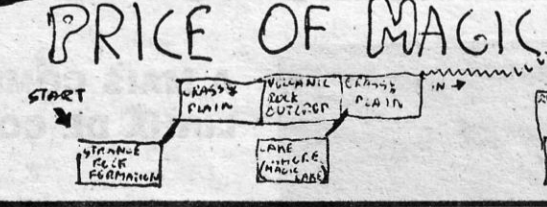
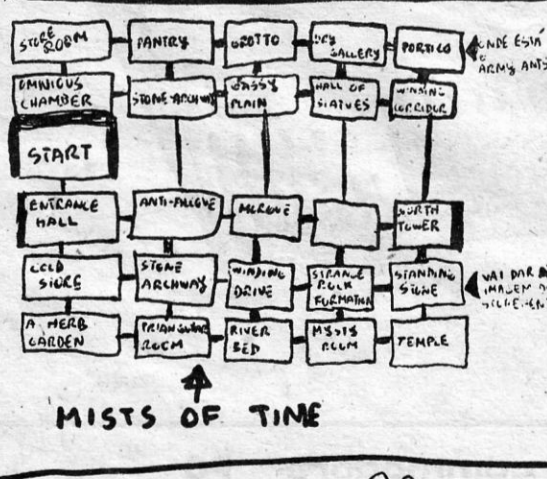
Como apanhar os feitiços precisos (apanhem-os pela ordem aqui descrita):
 ZEN ▶ do princípio — W, W, GET ALL, YES, REMOVING (vão até onde está o MIRROR, CUT MIRROR WITH RING, GET LITTLE MIRROR.
 XAM ▶ do sítio onde cortaram o MIRROR teclarem — SOUTH, GET PRISM.
 HYP ▶ (vão ao OFFICE) — GET KNIFE (vão ao sítio do começo e...) CUT VINE WITH KNIFE, GET STAFF.
 DED ▶ apanhem o BAT (vão ao MISTY ROOM) — CAST HYP AT BAT, SAY TO BAT «TAKE WHE-

DENTRO DA IMAGEM DO STONEHENGE



FEITIÇOS

- 1-MAD-GRIMOIRE
- 2-FLY-BROOM
- 3-FIM-SILVER MAIL
- 4-SAN-CLAW
- 5-BOM-PENDULUM
- 6-BOM-TRUMPET
- 7-IBM-BLUE BOX
- 8-FIX-VALERIAN PLANT
- 9-SEE-FELDSPAR LENS
- 10-HYP-STAFF
- 11-ZEN-LITTLE MIRROR
- 12-IBM-AXE
- 13-ZAP-ACHES
- 14-DET-ELDER CROSS
- 15-SP3-CANDLE
- 16-XAM-PRISM
- 17-DED-WHEEL
- 18-ESP-CRYSTAL BALL



EL», GET WHEEL.
 MAD ▶ procurem no mapa.
 BOM ▶ CAST ZEN — Vão ao HALL OF STATUES, DOWN, CAST BOM AT CHERUB, GET ALL.
 FLY ▶ procurem no mapa.
 ESP ▶ CAST ZEN (vão ao dry gallery) — DOWN, NE, N, CAST MAD AT ME, N, GIVE PRISM, N, CAST ZEN (vão ao COLD STORE), DOWN, WAIT (até o macaco fugir), EXAMINE SNOW, GET CRYSTAL BALL.
 IBM ▶ dentro da imagem do STONEHENGE.
 Alguns truques: o RED MOON quan-

do agarrado torna-nos jovens (só 3 x); O ZEN faz com que viajemos para os MITS OF TIME, onde se pode fazer os movimentos mais rapidamente (CAST ZEN); O IBM faz com que os inimigos não nos ataquem durante um tempo (CAST IBM AT...); Quando morrerem aparecem RESTORE/RESTART escrevam RESTORE ENTER, primam a tecla SPACE e teclarem um código ao calhar. Verão que aparecerão no sítio onde morreram, com 255 de energia. Agora só têm é de chegar ao fim. PS: No fim do jogo escolham a versão boa, façam o truque do RESTORE, matem outra vez o MYGLAR e escolham a versão má.

PERÍCIA NO ALTO É SÓ PARA AUDAZES

TÍTULO: «Oops»
MÁQUINA: Spectrum

PERÍCIA e paciência aliadas a uma agilidade de dedos a toda a prova, eis o que é exigido ao comprador de *Oops*, um simpático jogo de labirintos suspensos no vazio que fez o seu caminho para a memória do Spectrum.

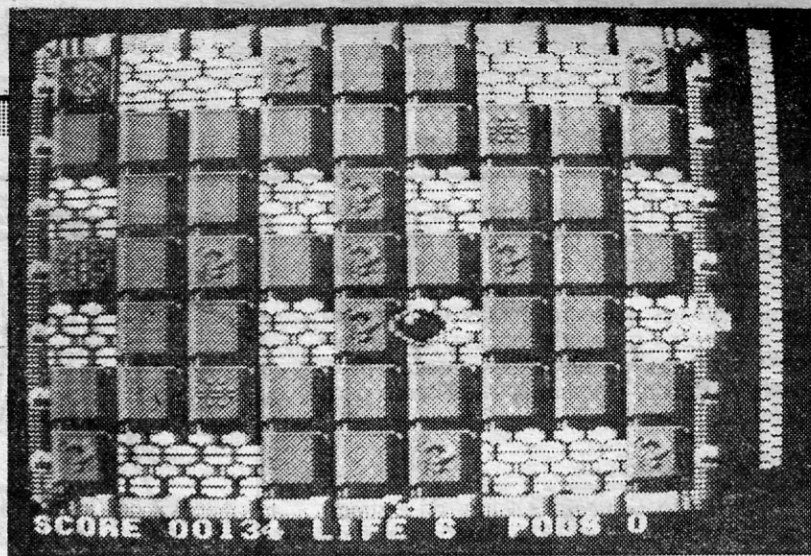
Oops não é uma novidade no mercado. Que se saiba há por aí diversos jogos do mesmo género. Mas o esquema proposto, mesmo que semelhante a anteriores títulos, tem sempre novo de-

safio que merece espereitar e experimentar. Por isso mesmo este tipo de jogos continua, apesar da aparente repetitividade, a sair para a rua e, surpreendentemente para alguns, a tornar-se um relativo sucesso.

Os jogos de perícia são algo a que ninguém consegue escapar-se. Aliás é essa a razão por que as máquinas de arcade têm tanto sucesso. É a luta constante contra algo que se pode insultar e a quem se desejam mil azares, que torna tudo emocionante. E em *Oops* a válvula de escape que solta palavras e energias contidas abre-se toda com os sucessivos falhanços para completar cada nível.

O esquema é simples. O jogador controla um cursor que se desloca sobre tijolos. Sobre estes encontram-se alguns símbolos que é necessário recolher e que dão bónus. No entanto nem tudo é fácil porque alguns dos pontos de interrogação, por exemplo, têm surpresas que nem sempre facilitam a vida. Há que ter cuidado para evitar saídas pelo lado contrário. A ver para perceber... e sofrer!

Nos tijolos há ainda teletransportadores que levam o cursor de um lado para o outro. E estes aparelhos são importantes para escapar a um objecto em forma de azeitona que salta em todo o «écran» e que se toca no cursor



do jogador o empurra para o vazio. Tijolos que se quebram sob o peso do jogador, outros que desaparecem por momentos para depois reaparecerem, quando uma vida já está perdida, eis algumas das surpresas do percurso de *Oops*. E, claro, estamos ainda a tratar do primeiro nível, pois há mais novidades/dificuldades lá para diante. *Oops* é um jogo decente. Sem pro-

meter mais do que aquilo que dá, mas dando mesmo muito a quem o(ops)ptar por lhe descobrir os cantos.

GÉNERO: Perícia
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE(1-10): 7 no primeiro nível
CONSELHO: A comprar

XADREZ ESPANHOL É SIMPLES MAS EFICAZ

TÍTULO: «Megachess»
MÁQUINA: Spectrum

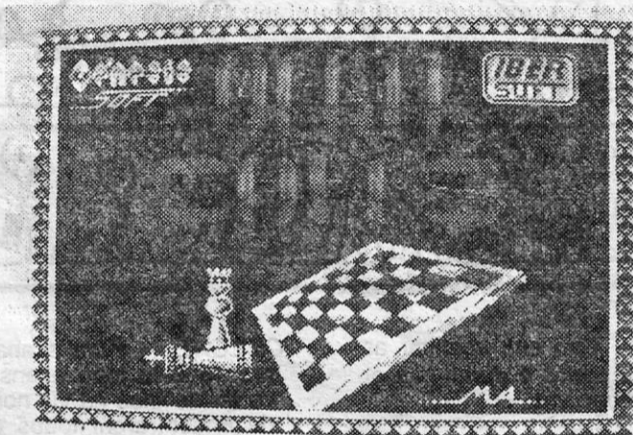
Oxadrez é um jogo que não admite muitas alternativas no aspecto gráfico. Excepto pelas brincadeiras dos programadores de *Psi Chess*, que reproduziram no micro o mais antigo tabuleiro de xadrez encontrado na Europa (com as devidas limitações) e permitiram que o jogador rodasse o tabuleiro e visse o jogo em perspectiva, a fórmula é sempre básica e segura.

Mega Chees (devia ser «chess» mas o jogo é espanhol e os programadores cometeram um erro) é uma edição da Ibersoft assinada pela Genesis Soft no capítulo da programação. Sem qualquer pretensão no campo estético, *Mega Chees* satisfaz quem procura um adversário (mesmo que computadorizado) para algumas horas de lazer.

É difícil saber a capacidade de um jogo deste tipo no pouco tempo disponível para o experimentar. Por isso mesmo não se refere aqui a qualidade estratégica da inteligência artificial que se esconde em *Mega Chees*. Mas uma análise rápida permite afirmar que o jogo não deixará insensível qualquer jogador médio E há seis níveis à escolha.

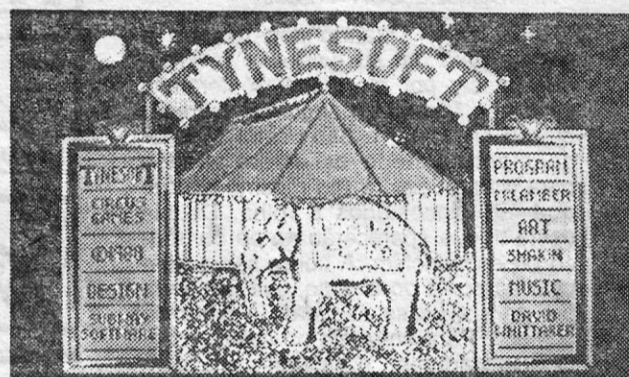
O esquema de funcionamento é simples, com o jogador a indicar (teclando) as coordenadas da peça que quer mover e a cada final onde a quer colocar. Se tal for possível o computador cumpre o solicitado. No caso contrário apaga as coordenadas inscritas e aguarda que novas indicações sejam introduzidas.

Gráficamente *Mega Chees* cumpre o seu papel. O tabuleiro é apresentado visto de cima, tal e qual como as representações utilizadas nos jornais. Um sistema que na sua simplicidade permite um



rigor que, por exemplo, nem sempre era visível em *Psi Chess*. Por todas estas razões este xadrez vindo de aqui ao lado é uma boa aposta por quem quer dar uma volinha e não sabe com quem o fazer.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICO (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Variável
CONSELHO: A comprar se não tem um jogo de xadrez



JOGOS DE CIRCO SÃO MÁ JOGADA

TÍTULO: «Circus Games»
MÁQUINA: Spectrum

SENHORES e senhoras, meninos e meninas, o circo desceu à cidade. E, se tivermos de acreditar na versão que a Tynesoft nos dá da festa dentro da grande tenda, é melhor pôr os pés ao caminho e ir ainda para mais longe do que muitos foram no dia 19 em que o mundo acabou...

Circus Games, editado pela Tynesoft e programado pela Subway Software leva o jogador até ao circo, numa viagem por quatro secções do grande espectáculo. Mas antes, logo para começar, há um bloco inicial de carregamento que, mesmo antes do «menu», nos traz um elefante que entra da direita para a esquerda e estaca a meio do «écran», orelha aberta para a verdadeira música de circo que salta do micro (um bzzz, bzzz cavo no pequeno 48K mas algo de apetecível nos 2048 e 128K e por aí fora).

Seria bom se os programadores tivessem ficado por aí. Mas não. Decidiram fazer um programa completo. E assim, há que carregar em memória o primeiro acto do cartaz circense. É tempo de ir dormir um pouco enquanto todos os bytes entram em memória. Cada bloco é quase tão longo como um jogo...

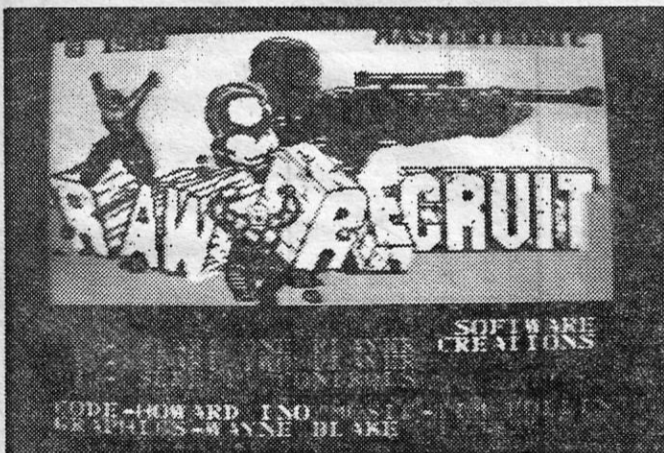
Treinador de tigres, eis a primeira experiência. O jogador tem direito a três tentativas para treinar os bicharocos, que parecem mais esfomeados do que interessados em brincar. Melhor será que o jogador se deixe devorar de uma vez e esqueça as três tentativas. Se o não fizer e falhar, vai ter de carregar este bloco em memória mais uma vez, para nova tentativa. E a «dura vida do circo»...

O segundo bloco é bem aéreo. No trapézio, sem rede, há que executar algumas piruetas. De pôr a barriga aos saltos. E logo de seguida, para não perder o impulso, há que andar sobre uma corda esticada uns bons metros acima do solo. E dar uns saltos no ar e até andar de bicicleta ou melhor, de motocicleta. Lá em cima...

Tempo de voltar ao chão, tirar mais uma pestana enquanto o quarto bloco carrega, e andar montado num cavalo fazendo acrobacias. E há também que evitar as «tartes» que um palhaço nos atira à figura.

«Tartes», seria bom ter algumas por perto, para atirar em cheio na cabeça dos programadores de tão sensaborão jogo. De facto, em *Circus Games*, passa-se mais tempo a carregar os blocos do que propriamente a jogá-los. Esperemos que o anunciado *Circus*, *Circus* da Martech seja mais interessante que isto. E que se não for, começa a compreender-se porque é que o circo está a morrer como espectáculo.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A esquecer ou ver antes de comprar



SOLDADOS MENORES OCUPAM COMPUTADOR

TÍTULO: «Triple Comando» e «Raw Recruit»
MÁQUINA: Spectrum

NA esteira das grandes produções, como *19 — Boot Camp* e *Combat School*, é regra surgirem sempre produtos de menor qualidade que tentam aproveitar os restos deixados pelos grandes e cativar/enganar alguns espíritos mais febris que, terminados os jogos de sucesso teimam em continuar de dedo no gatilho, perdão, mão no joystick. É à luz dessa verdade que deve ser olhada a edição de *Raw Recruit* e *Triple Commando*, duas obras menores que saíram à rua na recta final de 1988.

Raw Recruit é um jogo editado pela Mastertronic, que o foi buscar à Software Creations. Responsáveis pelo todo, Howard In no código, Tim Follin na música, Wayne Blake nos gráficos. Um trio que bem podia ter iso à praia.

Copiando o estilo de *19 — Boot Camp*,

Raw Recruit leva o jogador para uma carreira de tiro onde há alvos para encher de chumbo. Depois seguem-se provas do mesmo estilo de *19* e *Commando School*. Gráficos medíocres, movimento a seguir-lhes o exemplo, música que... blag!... e o todo pelo mesmo preço (cá) que um jogo de boa qualidade, obrigam a referir que *Raw Recruit* é mesmo um jogo muito cru.

Igual sorte tem o outro título aqui espreitado: *Triple Commando*. Desta feita os «criminosos» são de aqui ao lado, onde a par com muita coisa boa também há lixo que basta para uma casa de família.

Embora o título possa sugerir mais um jogo do género dos já indicados, aqui o esquema é outro, apesar de a capa militar ser usada. Em *Triple Commando* temos algo semelhante a *Fernandez Must Die* só que mais complexo. Até três jogadores podem participar em *Triple Commando*, todos «ao molho e salve-se quem puder» já que é difícil saber quem controla quem.

O comando de sabor espanhol tem acesso a uma série de objectos (os ícones na janela do lado direito, em baixo, no «écran») que lhe permitem realizar diversas operações. E até aqui tudo bem, até

seria divertido, só que a dificuldade do jogo torna tudo muito aborrecido.

Cor por todos os lados, embora confundida mais do que ajuda, alguma dificuldade em controlar os movimentos do ou dos comandos, eis as queixas que há para fazer. E a utilização das mesmas teclas para as diferentes secções do «menu» (vejam e percebem logo) torna tudo ainda mais complicado e exasperante.

É de crer que muita gente vá atrás destes títulos só porque lembram os jogos maiores. Para quem já tenha caído no erro, resta desejar que se divirta. Talvez o consiga. Mas com tanta novidade de jeito a saltar por aí é melhor esquecer o *Recruit Cru* e o *Commando Triplo*.

RAW RECRUIT
Género: Simulador
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: A esquecer

TRIPLE COMMANDO
Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: A esquecer

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| 1.º — TIGER ROAD | 6.º — DRAGON NINJA |
| 2.º — FOOTBALL DIRECTOR II | 7.º — BUTRAGUENO |
| 3.º — ASPER GRAND MASTER | 8.º — SKATEBALL |
| 4.º — OPERATION WOLF | 9.º — ROBOCOP |
| 5.º — MAVE MOVES | 10.º — BATMAN |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

SEMANA dedicada a recordações. Por fim, suspiram já alguns de entre vós, esperando ver a resposta à carta que quase esqueceram aqui presente. Espreitem, talvez a encontrem. Mas lembrem-se de que valeu a pena a espera, com algumas semanas de novidades frescas (*Batman, Robocop, Rambo III*) a saltarem para a frente.

Salada de dicas

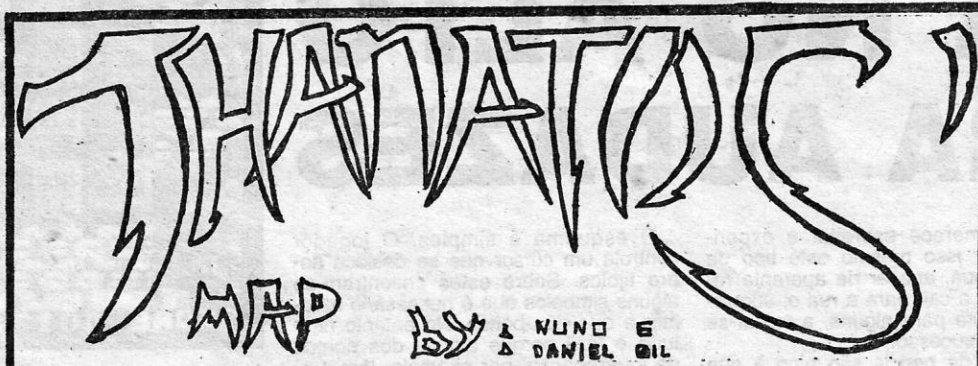
Rui Filipe Lomeiro Salema, da Estrada da Madorna, lt. 4 — 2775 Parede (telefone 4522702), quer trocar jogos com outros leitores, especialmente com possuidores do 128 K. E o Rui tem algumas dicas na manga que quer dividir com mais gente. Leiam já de seguida.

KOKOTONI WILF — As teclas: 1, 2, 3, correspondem aos níveis correspondentes. Um carregador para este jogo:
 10 CLEAR 24100: LOAD "" CODE
 20 RANDOMIZE USR 41200: POKE 4374
 0: LOAD "" CODE
 30 RANDOMIZE USR 412000

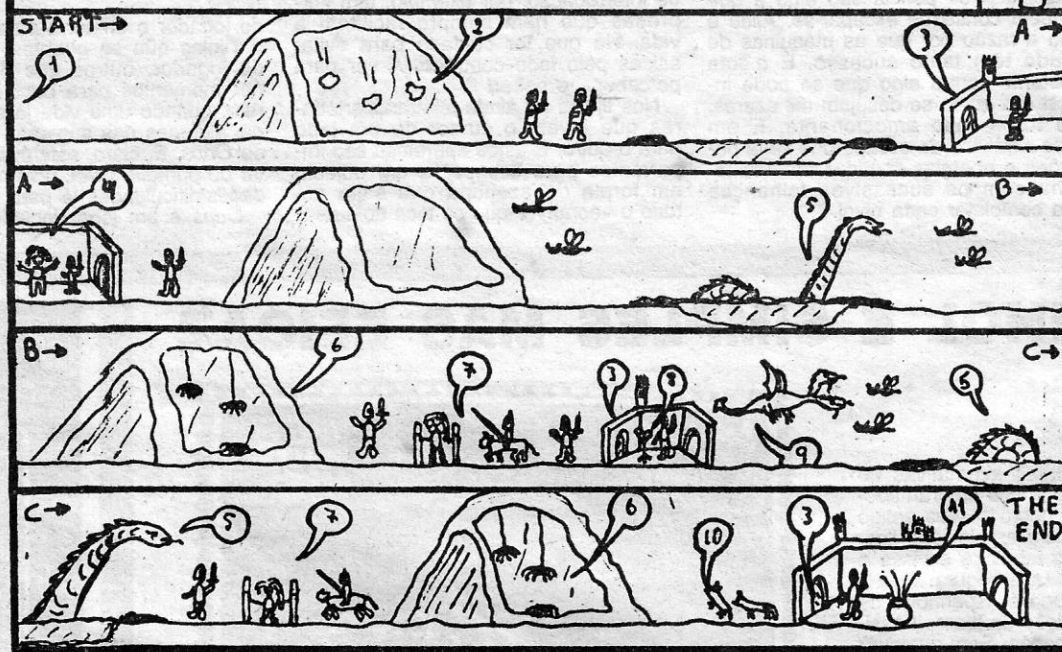
SIR FRED — Quando não tiverem a garrafa para dar ao barqueiro e quiserem passar por ele, basta só terem a espada e fazerem o seguinte: carregar em USAR + esq e baixo/cima simultaneamente quando estiverem virados para o barqueiro, e (no mesmo quadro que ele) encostados à rolha. Depois deste truque aparecerão ao pé do tronco do espadachim. A corda serve para usar na ponte do abismo, que fica sempre para a vossa esquerda a partir do começo. Para entrarem no castelo basta balançarem-se e saltarem, até pasarem a pedra!!!

THANATOS — Gastem o mínimo de energia que puderem. Para pasarem pelos portões desçam e andem até pararem, depois... FIRE.

EXPLODING FIST — Para defenderem implacavelmente, basta fazerem o seguinte: Quando o adversário começar a atacá-los e estiver a 2/3 passos (de vocês), carreguem na tecla para trás (na tecla oposta a ele).



	→ soldados		→ fedos		→ livro
	→ eros		→ abelhas		→ aranhas
	→ pinosa		→ cavaleiro		→ dragão
	→ panteras		→ serpentes		→ caldeirão
	→ Q		→ ver notas		



- 1) Era três também há coisas, mas estas não interessam
- 2) Ir à máxima velocidade e o mais baixo possível
- 3) Caminhar até à porta e depois queimá-la
- 4) Apanhar Eros (aterrar)
- 5) Ir à máxima altitude e velocidade
- 6) Ir a pouca velocidade e fazer gincaena entre as aranhas
- 7) Quando acabar o fogo, aterrar e levantar rapidamente, depois agarrar o cavaleiro e comer a princesa.
- 8) Apanhar o livro (aterrar)
- 9) Aterrar e sempre que o dragão passar disparar para cima
- 10) Aterrar e disparar contra as panteras, depois queimar a porta
- 11) Aterrar e... Acabaram!!!

CAULDRON I — Têm que apanhar as chaves, abrir as portas e assim passar os labirintos respectivos.

TARGET RENEGADE — Para mim a partir do 3.º nível (quando os adversários se abaixam), o melhor golpe é o do pontapé para trás. No último nível aconselho-vos a andar com o pau sempre que passem, para poderem atacá-los à distância, principalmente o BOSS!!!

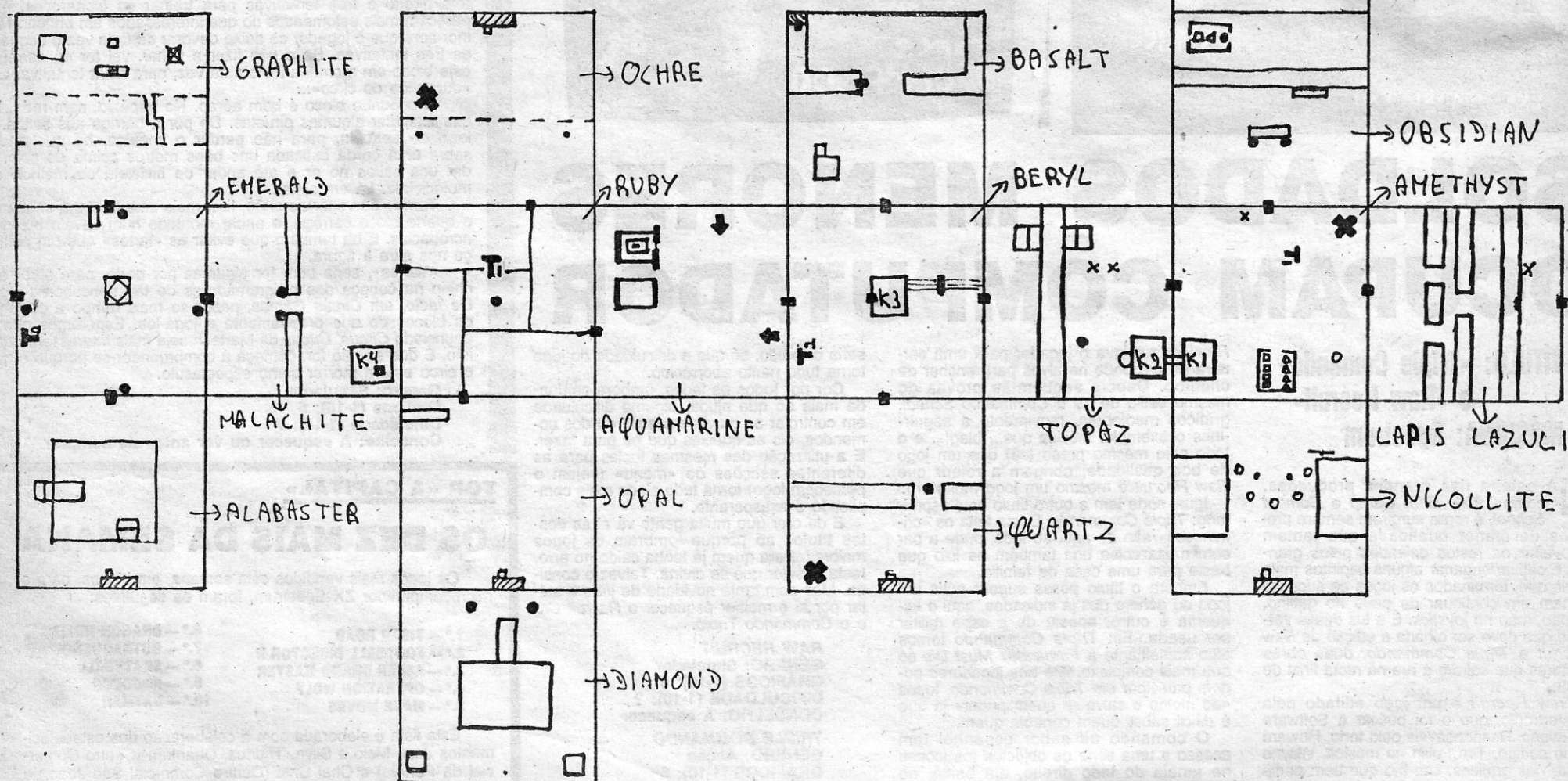
CICLONE — Para acabarem mais depressa este jogo aconselho-vos: Percorrer as ilhas na via norte e sul, a fim de encontrarem todos os cubos; Ter cuidado com as áreas bifurcadas, mudando a direcção; Ter sempre debaixo de olho o ciclone não o deixando aproximar. Quando isto acontecer aterrem devagar num terreno plano; Não perder tempo a salvar pessoas.

SPY HUNTER — Ao princípio podem

morrer à vontade sem perder vidas, pois é a tempo, mas quando este acabar... Cuidado! Sempre que fizerem uma volta e passarem a meta encostem-se logo ao vosso lado esquerdo e metam-se no mar, porque há na estrada um bloqueamento em que se morre.

FEUD — Para mim o feitiço principal é o TELEPORT, que serve para nos teletransportar ao nosso caldeirão de onde quer que estejamos. Este feitiço é ópti-

DRILLER



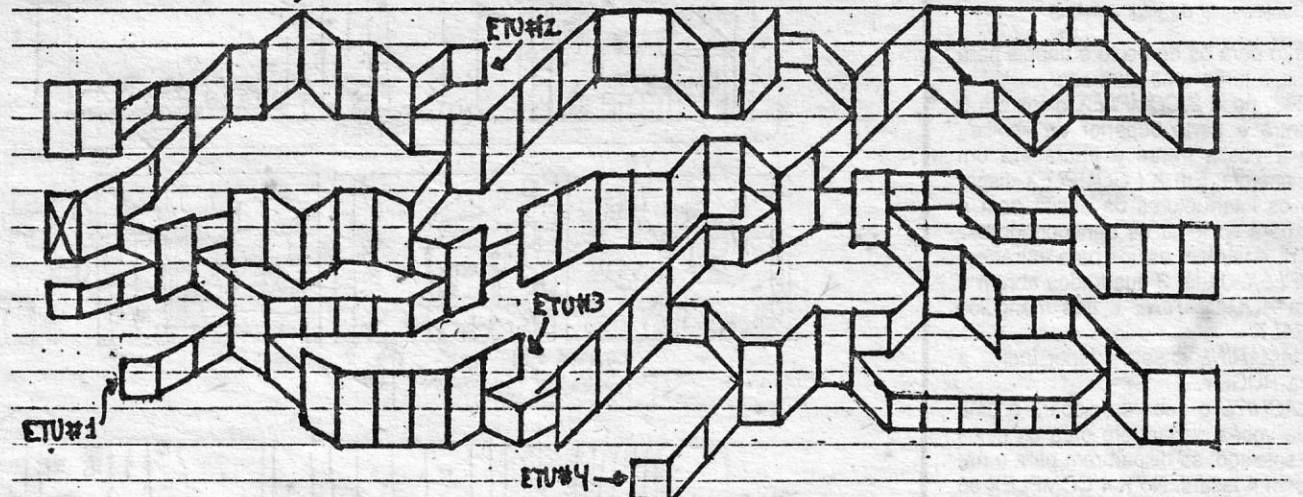
MICRONAUT ONE

(MAPA DOS 3 PRIMEIROS NÍVEIS)

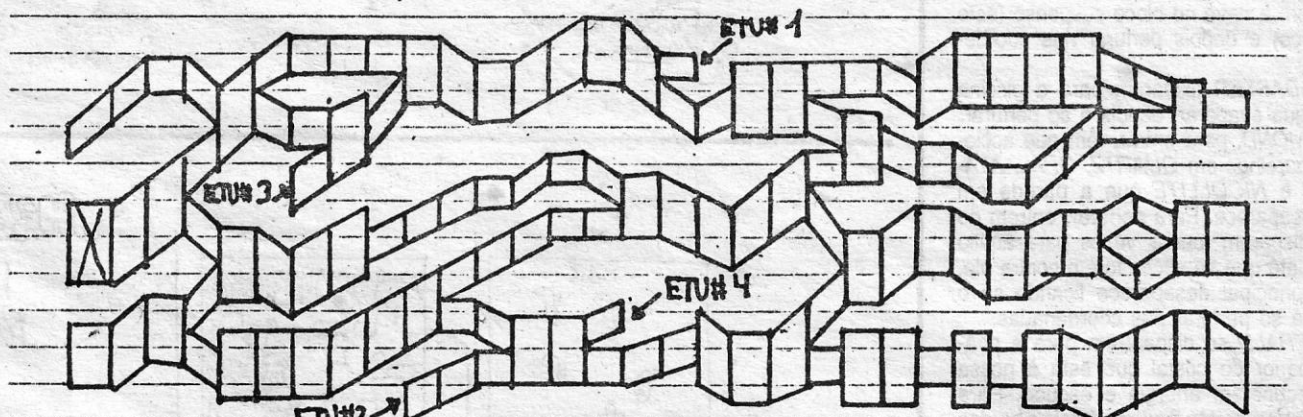
Por Nuno e Daniel Gil

LEGENDA:

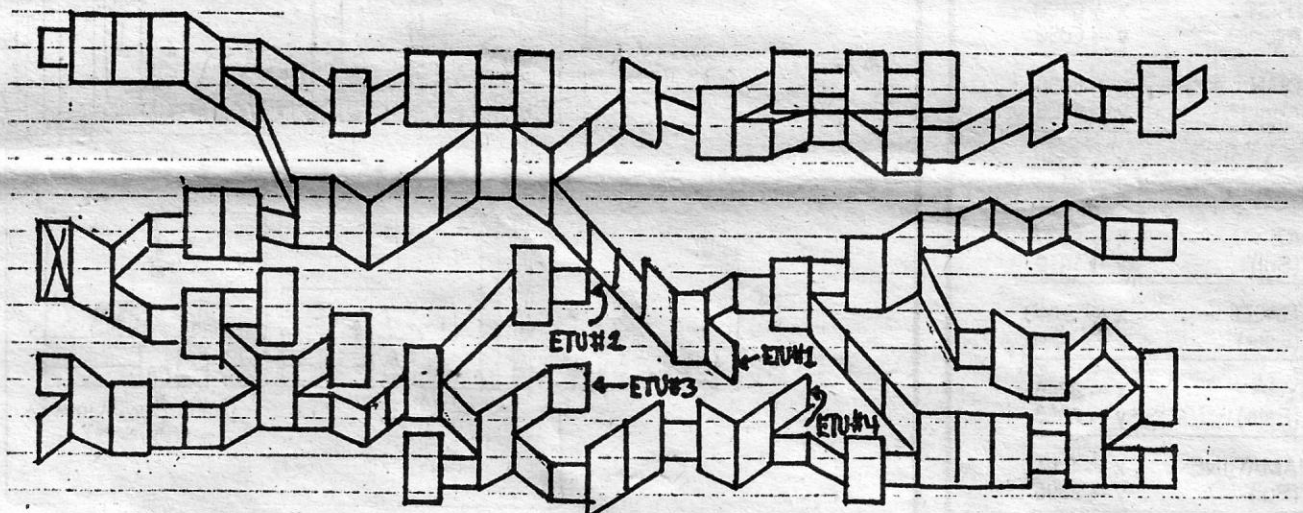
☒ → Começo



LEVEL 001 (TUNNELS OF CERES)



LEVEL 002 (TUNNELS OF GANYMEDE)



LEVEL 003 (TUNNELS OF PHOBOS)

mo quando o outro feiticeiro nos enfeitiça e no jardim. Outra particularidade é que este feiticeiro nunca se esgota.

FRED — Para os fantasmas mudarem de direcção deve-se só dar 1 tiro, porque se derem 2 tiros eles continuam a sua direcção inicial.

STARQUAQUE — Os códigos para os teletransportadores são: RAMIX; VEROX; TULSA; ASOIC; AMAHA; DELTA; QUAKE; ALGOL; EXIAL; AMIGA; KYZIC; SONIQ; ULTRA; IRAGE; OKTUP.

DUET

- 10 CLEAR 24999
- 20 LOAD "" SCREEN \$
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 44114, 0: POKE 46185, 0
- 50 CLEAR 24229
- 60 RANDOMIZE USR 35009

GOONIES

- 10 LOAD "" CODE 40000:
- RANDOMIZE USR 40000
- 20 LOAD "" CODE: POKE 33247,
- 100: RANDOMIZE USR 33168

NEMESIS — Fazer MERGE "" e escrever na linha 56: POKE 51479, 1

- ORION** — POKE 37319, 201
- AVALON** — POKE 23732, 2
- KIREL** — POKE 34963, 0
- BATMAN** — POKE 31527, 58
- OLI AND LISSA** — POKE 34345, 0:
- POKE 37610, 24
- MUGSY** — POKE 43012, 0
- MR. WIMPY** — POKE 33693, 0

Micronaut One

Carlos Daniel Gil, da Rua Dr. Hilário de Almeida Pereira, 97 — 3560 Sátão (ele quer trocar correspondência), precisa urgentemente das coordenadas do sector *Niccolite* de *Driller*. A informação, recolhida pelo jornal do Poço, é a seguinte: x — 0512/y — 1698. Assim o revelou o pergaminho de instruções na lauda 25. Satisfeito?

Espera-se bem que sim pois o Carlos já está à espera desta informação desde Outubro, data em que escreveu a carta. Dele, no envelope que fez chegar ao Poço da Cidade (e que não foi para a cesta secção nem vai agora para o «come-papel») uma catrefa de informação muito gráfica que surge no «Pokes & Dicas» desta semana ocupando muito espaço. Mas como é certo que também vai tirar muita gente de problemas e fazer sair da prateleira alguns títulos antigos, eis o que o Carlos e o Nuno Gil (irmão?) que fizeram surge aqui por perto, revelando segredos para *Driller* (já é tempo de espereitar este jogo), *Thanatos* (de novo o dragão cuspidor de fogo) e *Micronaut One* (o estranho jogo de Pete Cooke).

MICRONAUT ONE — Não disparem contra os ovos, apenas despediçarem energia.

— Para destruir as teias disparem para as bolas cinzentas que se encontram perto delas.

— Mal começarem acelerem, ponham a altitude ao máximo e circulem pelos túneis, sem rumo definido, à procura dos «bichinhos».

— Vão aos ETU — só mesmo quando necessário, porque senão pedem tempo.

— Não vão contra as teias, pois pedem energia.

— Apanhem as nuvens, pois assim recuperarão energia.

— Disparem só quando aparecer um T ao pé do relógio, pois só assim o disparo terá efeito.

— O tempo é uma coisa fundamental, não o desperdicem tentando destruir outras coisas senão as larvas, os *jellyflies* e as bolas cinzentas.

— No caso de não terem energia suficiente para destruírem um «bicho», sigam-no até apanharem uma nuvem, então destruam-no.

— Se aparecer na barra inferior uma mensagem do género **ETU 2 CRITICAL** ou **WEB IN SECTOR 58** e não souberem onde se dirigir, vão ao mapa e escolham o ITEM que diz **MARKERS**. Lá escolham: ETU 1 → para saber onde está o ETU 1; ETU 2 → para saber onde está o ETU 2; ETU 3 → para saber onde está o ETU 3; ETU 4 → para saber onde está o ETU 4; INPUT MARKER → para localizar qualquer sector (introduzir o número do sector).

— Isto é tudo, espero que passem mais fases do que as que eu passei (2)...

DRILLER — Em **AMETHYST**, não destruam o topo da torre pois se lá forem com a nave restituir-vos-á escudo e energia. No armazém disparem para o cubo debaixo da energia que esta vale o dobro, no escudo dispa-

(Continua na página seguinte)

FANZINE ATRASADA

SÓ podia ser culpa do correio. E a verdade é que até se compreende. Com tanta carta que tem de arrastar até às masmorras do poço, o carteiro aqui da zona já deve ter o saco tão roto que até perde coisas pelo caminho. E desta vez foi um embrulho grande que desapareceu. Continha uma cassete com um jogo e um fanzine.

Escrevendo desde o número 65, rés-do-chão direito, da Calçada da Memória (1300 Lisboa), Paulo Jorge Neves, responsável pela edição da «Spectrum Games» (de que já aqui se deu notícia), provou não se ter esquecido de que a 11 de Novembro deitara numa caixa de correio um pacote com o número de Novembro-Dezembro, o terceiro exemplar deste fanzine. A edição correspondente a esses meses incluía ainda uma cassete com o jogo *Pac-Mania*. Tudo desapareceu.

Agora que já se teve oportunidade de apreciar o nóvel número de «Spectrum Games» (e obrigados pelo jogo, houve logo um dos fantasmas aqui do poço que o levou escondido sob o lençol para o canto mais profundo dos subterrâneos, prometendo dar uma mãozinha aos seus (dele) familiares que perseguem o Pac-Man), mas como se dizia acima, agora que já se espertou as páginas da «Spectrum» (mesmo com um atraso de todo o tamanho), aqui fica a notícia de que as 60 páginas de Novembro-Dezembro estão cheias de informação sobre os mais variados jogos. E até há um mapa de *Soldier of Fortune*. Quem quiser saber mais coisas deve escrever para a morada já indicada. E apresse-se pois Paulo já deve estar a preparar o número quatro. Que se espera chegue ao Poço a tempo e horas. Ouviu, senhor carteiro?

Spectrum GAMES
NOVEMBRO-DEZEMBRO 330\$ 3

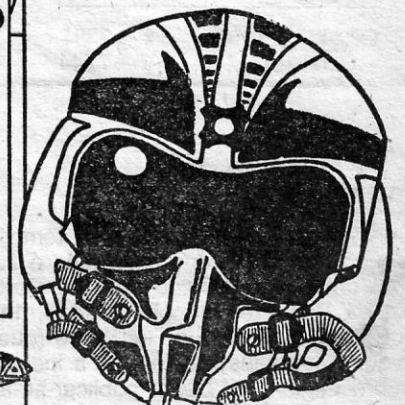


LAST NINJA 2

ROBOCOP, PRO. BMX SIM, SAVAGE, SUPERSPORTS e muitos outros. Mapa de SOLDIER OF FORTUNE e...

-AFTERBURNER

OFERTA DO JOGO



Pokes & Dicas

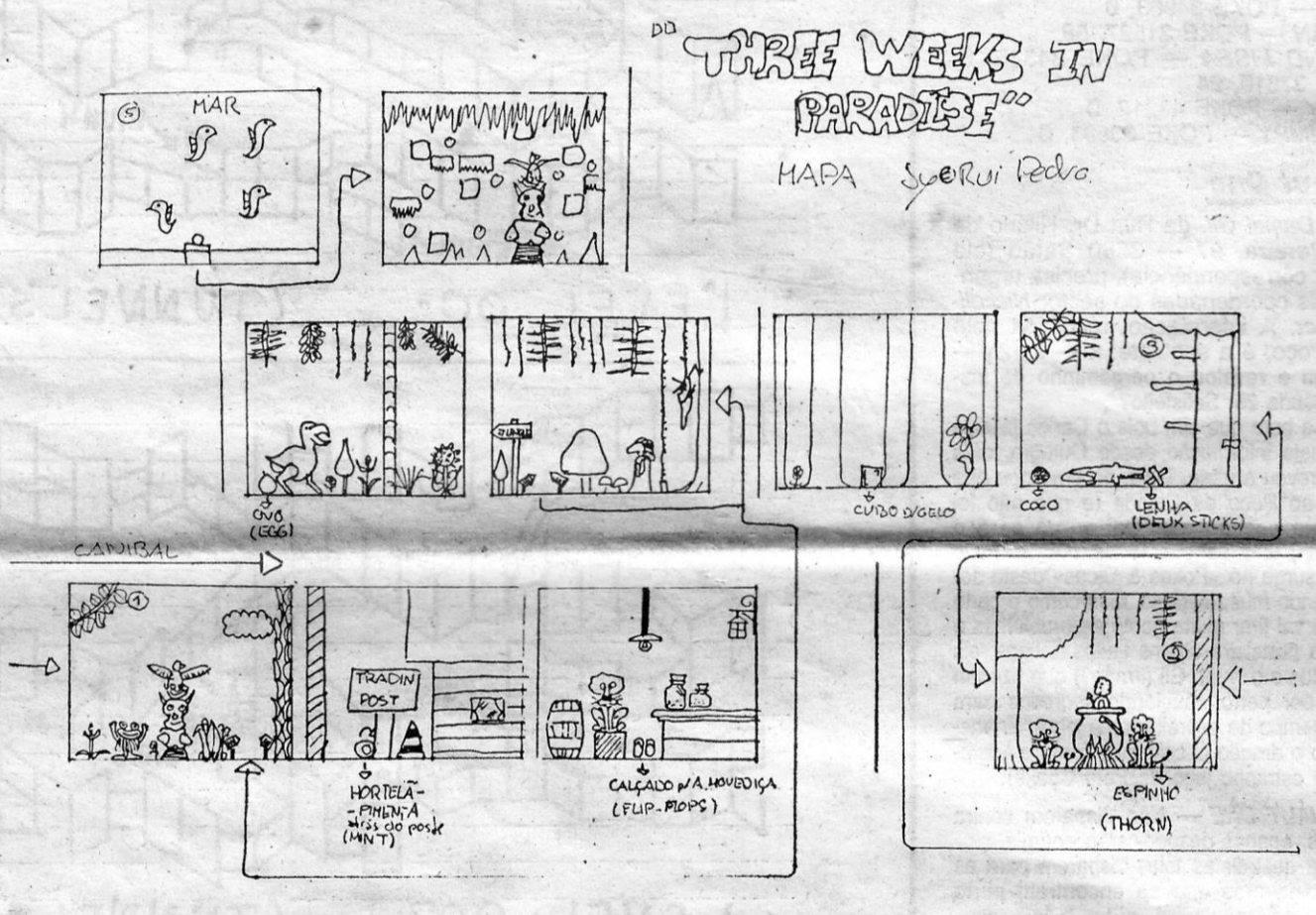
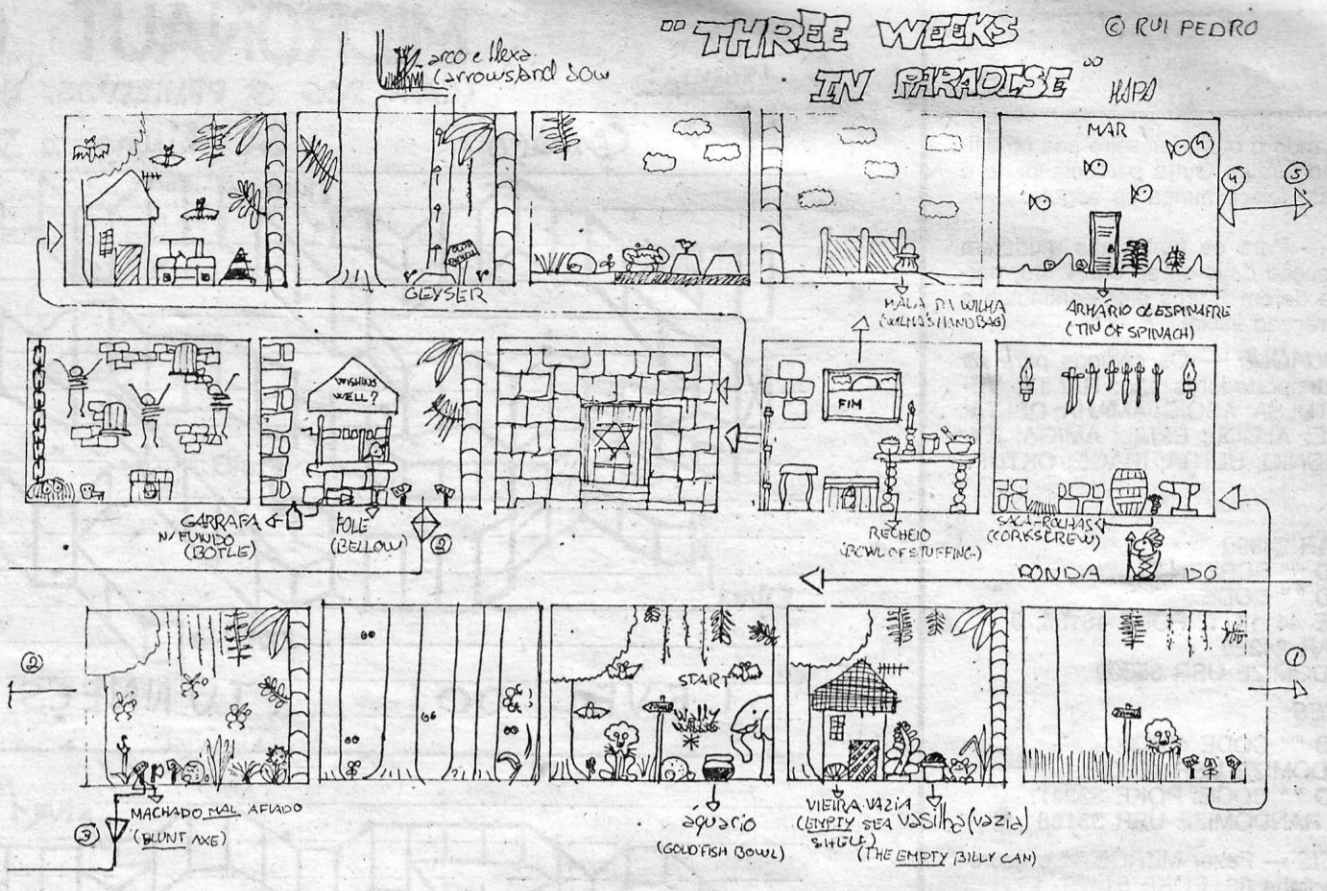
(Continuação da pág. anterior)

rem primeiro para os de baixo e depois para os de cima e terão uma surpresa.
 Em **TOPAZ**, no **K2 COMPLEX** disparem 5 vezes contra a parte superior da «coisa» que está à vossa frente e aparecerá um cristal de energia. Em **K1 COMPLEX** disparem para os interruptores da direita para a esquerda para accionar os transportadores.
 Em **BERYL** destruam os fios, para entrar em **K3 COMPLEX**. Já lá, 3 quadrados abrem a porta para **AQUAMARINE** e três triângulos para **BASALT**.
 Em **AQUAMARINE** a seta inferior indica a saída para **RUGBY**.
 Em **MALACHITE** o que vos dispara é uma «cara». Se vocês disparem para os olhos ficam em sossego; se disparem para o nariz aparecem 4 lasers. No **K4 COMPLEX** só lá conseguem chegar com a nave; disparem para aquela coisa no chão para, em conjunto com o instrutor de **GRAPHITE** passarem pela barreira em **OCHRE** e perfurarem.
 Em **GRAPHITE**, para perfurar, têm que aterrar com a nave no bloco suspenso (este desaparece) e depois perfurar nas coordenadas.
 Em **ALABASTER** disparem para a piscina para a água evaporar, depois é só perfurar.
 Em **DIAMOND**, para entrar, têm que accionar os aparelhos em **QUARTZ**, **OPAL**, **ALABASTER** e **NICOLLITE** que a parede em **OPAL** desaparece. Para perfurar, entrem no túnel e disparem muitas vezes para aquilo no fundo até que se vocês forem contra ele, o bloco principal desaparece ficando só o túnel, aí é só perfurar nas coordenadas.
 Em **EMERALD** se disparem para a pirâmide superior do cristal que está à nossa frente, recuperam energia e escudo. Para entrar noutras portas podem ir pelas bordas ou podem ir até ao meio e depois até a um canto.

AMETHIST	x → 6400
☉ (Norte)	y → 6050
OBSIDIAN	x → 6656
☉ (Norte)	y → 6306
LAPIS LAZULI	x → 4096
☉ (Norte)	y → 3747
TOPAZ	x → 3077
☉ (Sul)	y → 1310
EMERALD	x → 3746
☉ (Este)	y → 4096
RUBY	x → 3746
☉ (Este)	y → 2550
AQUAMARINE	x → 5102
☉ (Sul)	y → 2896
QUARTZ	x → 2768
☉ (Oeste)	y → 1792
MALACHITE	x → 5952
☉ (Norte)	y → 5026
BERYL	x → 7104
☉ (Norte)	y → 3512
OCHRE	x → 1808
☉ (Oeste)	y → 2240
BASALT	x → 0930
☉ (Oeste)	y → 2240
ALABASTER	x → 9496
☉ (Oeste)	y → 4096
GRAPHITE	x → 1680
☉ (Oeste)	y → 6336
DIAMOND	x → 4096
Costas parede fundo	y → 3472
OPAL	x → 7394
☉ (Este)	y → 7744

Semanas no paraíso

De *Three Weeks in Paradise* temos dado muita dica mas pouco mapa. Eis que essa falta é suprida, esta semana, com um mapa enviado por *Rui Pedro Santos Martins Viegas*, da Rua Frei António Chagas, 14-3.º fl., Montalvão — 2900 Setúbal. E para o Rui Pedro (que já deve ter resolvido alguns dos seus problemas) a indicação (preciosa), de que sobre *Legions of Death* publicar-se-á, em breve, muita informação. Fica (fiquem todos) atentos ao «Jogos de Guerra».



Hundra usted?

O jogo tem sabor espanhol e, talvez por isso mesmo, o carregador retirado da «Microhobby» encaixa que nem gijas. E coisa pouca mas de boa-vontade que *Rui Manuel Pegado dos Santos, João Luís e Carlos Santos* fizeram chegar ao Poço numa carta de que já aqui se falou mas que ainda parece ter segredos por revelar. Só que noutra secção. Por ora fiquem com *Hundra*. E que os pokes estejam convosco (e como caiu do saco um poke para *Super Hang-On*, segue também). E é o fim por hoje.

```

10 REM Carregador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD "CODE 23296: POKE 236
50 CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE AS: IF AS(1) <> "S" THEN POKE
23349,0: POKE 23352,0
50 INPUT "Inmunidad? "; LINE A
$: IF AS(1) <> "S" THEN POKE 23356
,0
60 INPUT "Cualquier numero de
gebas? "; LINE AS: IF AS(1) <> "S"
THEN POKE 23361,0
70 INPUT "Atravesar paredes? "
; LINE AS: IF AS(1) <> "S" THEN PO
KE 23366,0
80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? "; LINE AS: IF AS(1) <> "S" THE
N POKE 23372,0
90 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: C
LS : PRINT AT,21,NOT PI: PAPER 2
;"DINAMIC PRESENTA...":
LASH SGN PI:"HUNDRÁ": BORDER 6:
RANDOMIZE USR 23296
100 SAVE "HUNDRÁ.BAS" LINE 10:
SAVE "HUNDRÁ.BIN"CODE 23296,80:
VERIFY "": VERIFY "CODE
    
```

```

10 REM .....
20 REM :
30 REM : CARGADOR SPECTRUM :
40 REM : DE SUPER HANG ON :
50 REM :
60 REM : POR J.J.G.O. :
70 REM :
80 REM : FEBRERO 88 :
90 REM :
100 REM :
110 REM .....
120 REM :
130 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD "CODE 64512"
140 INK 7: POKE 23658,0
150 PRINT PAPER 2: INK 7: AT 3,0
:"PULSA LA TECLA CORRESPONDIENTE
:"
160 PRINT " PAPER 1: " 1 - AFRI
CA " " 2 - ASIA " " 3 - AMERIC
A " " 4 - EUROPA "
170 LET K8=INKEYS: IF K8<"1" OR
K8<"4" THEN GO TO 170
180 POKE 23296,CODE K8-49
190 CLS : PRINT " PAPER 3: FLA
SH 1: " " PON LA CINTA AL PRINCI
PIO DE " " LA PARTE QUE QUIERES
CARGAR"
200 PRINT " PAPER 1: " C
ARGANDO SUPER " ;K8,
210 LOAD "CODE 1: PRINT USR 64
829
9999 SAVE "LD HANG_ON" LINE 130
    
```

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

O canto dos outros

TRÊS cartas preenchem «O Canto...» desta semana. E pouco mais parece haver aqui no Poço para esta secção. Mas enquanto se espera, por certo muitos vão ficar satisfeitos com as dicas para *Defender of the Crown* que quase enchem o espaço dos outros. Mas leiam, que há mais coisas aqui. E enviem mais material.

Clube do Atari

João Miguel Maltez da Piedade, da Praceta São Sebastião, lote 11, 1.º dt.º — 2700 Amadora, escreveu com uma série de dicas para jogos as aproveitando para referir que quer entrar em contacto com possuidores de Atari 800 XL e/ou 130 XE para troca de jogos, utilitários, informações, dicas e o resto. O João possui um 1040 STFM.

Este leitor indica ainda que ele mais 21 possuidores do Atari estão a fazer um clube e vão mesmo lançar uma revista só para o Atari. E gostaria ainda que o clube está a pensar fazer um jogo destinado ao ST XL/XE chamado *Defensor do Reino* ou *Defender of the Kingdom* (não será baseado no *Defender of the Crown*? — cuidado... — J. A.). O João Miguel diz mesmo que o jogo já tem uma história, mapas, música, só falta é programá-lo. E mais não diz o João, pelo que vamos às dicas que viviu.

1943 — Disparem contra os bónus e em seguida apanhem-nos e ou ganham novos tiros ou então a aceleração do disparo do avião sai mais depressa.

BARBARIAN (*Psygnosis*) — Carreguem no botão direito do rato e aparecerá um novo «menu» com novas opções de escolha.

SAPIENS — Carreguem em F 1 e o jogo muda de música.

TEST DRIVE (Teclas) — «D» — Aparece a alavanca de velocidade;

des; «P» — Pause; «S» — Som ON/OFF; «2» — Aborta o jogo.
INDIANA JONES — O objectivo do jogo é salvar as crianças que se encontram presas em prisões que por sua vez estão em vários sítios, e tentar passar de nível.

DEFENDER OF THE CROWN — Conquistem o território a sudoeste primeiro, depois comprem exército, conquistem o castelo castanho, depois comprem um exército e ataquem o território que está antes do território onde se situa o castelo dos amarelos, em seguida ataquem o território onde se situa o castelo encarnado e «depois» não consigo fazer mais nada...

GAUNTLET II — Se ao mesmo tempo se carregar em HELP e se abrir uma arca (basta estar continuamente a carregar em HELP até se abrir a arca) e na arca que abrir imediatamente a seguir estiver a carregar em INSERT, esta segunda arca dá-lhe o símbolo de energia egípcia. Se o símbolo fica com 50 000 de HEALTH...

ARKANOID — Assim que aparecer o 1.º «écran» do jogo, se estiver a premir a tecla SHIFT e escrever DEATHSTAR, poderá cada vez que a bola estiver a andar muito rápido ou se estiver em vias de perder mais uma vida, pressionando a tecla «S», mudar directamente para o quadro seguinte.

GAUNTLET II — Se carregar em F 1, o 1.º jogador perde a energia mais depressa, o mesmo acontece com o 2.º jogador e a tecla F 2.

Commie 64

João Monteiro, da Praceta António Roberto Alves, lote 5, 8.º-F, Paço de Arcos — 2780 Oeiras, tem um Commodore 64 e quer trocar jogos com outros leitores. E pede também mais espaço para o Commodore 64 para que possa enviar mais pokes. Cá se fica à espera. Mas pokes que funcionem, tá bem?

1943 — Carreguem o jogo, depois façam RESET e escrevam: POKE 43368, 96 RETURN (energia infinita); POKE 43405, 96 RETURN (energia inf. jogador 2); POKE 34864, 234 RETURN (vidas inf.);

POKE 34865, 234 RETURN (vidas inf.); POKE 34866, 234 RETURN (vidas inf.); POKE 34867, 234 RETURN (vidas inf.); POKE 34771, 31 RETURN (invencibilidade). Para depois poder jogar faça: SYS 32768 RETURN.

THE VINDICATOR — Carregue o jogo e faça RESET: POKE 32992, 121 RETURN; SYS 32768 RETURN.

CYBERNOID II — Escolham a opção *redefine key* e definam as teclas como: YGR0 se não funcionar escreva — ORGY.

GAME OVER II — Código para a segunda parte: POKE 25472.

HAWK EYE — Quando o jogo entrar, escrevam letra por letra o seguinte: VALSSPELER (terão vidas infinitas).

MSX com sotaque

João Lopes Ribeiro da Silva chegou recentemente do Brasil, onde o MSX parece ter sucesso e procura urgentemente utilizadores de MSX residentes em Portugal. Escrevam-lhe para a Rua 5 de Outubro, 51, 1.º — 2700 Amadora.

É deste leitor a dica abaixo para *Knightmare*, um jogo já surgido no Spectrum e, parece, também no MSX.

Quando o jogo estiver na tela de apresentação prima as seguintes teclas:

- Cursor para a direita
- Cursor para a esquerda
- Tecla «Y»
- Tecla SELECT

Prima as teclas acima, até que o nosso herói apareça.

Aparentemente nada acontece, certo?

— Errado!!

Prima novamente SELECT e você verá que o nosso herói fica invisível por um período de 100 segundos, assim que o tempo acabar prima novamente SELECT e o nosso herói volta a ficar invisível por mais 100 segundos.

NOTA: Lembre-se de que para se matar os monstros é preciso atirar nos olhos deles.